

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK TENTANG PERJUANGAN  
“KEISHA” MENJADI ATLET TANDING PENCAK SILAT**



**KARYA DESAIN**

Oleh:

**Anisa Novia Andari**

**1312268024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK TENTANG PERJUANGAN**

**“KEISHA” MENJADI ATLET TANDING PENCAK SILAT**



**KARYA DESAIN**

Oleh:

**Anisa Novia Andari**  
**1312268024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**  
**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**  
**salah satu syarat untuk memperoleh**  
**gelar Sarjana S-1 dalam bidang**  
**Desain Komunikasi Visual**  
**2018**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**“PERANCANGAN KOMIK TENTANG PERJUANGAN “KEISHA”  
MENJADI ATLET TANDING PENCAK SILAT”** Diajukan oleh Anisa Novia  
Andari, NIM 1312268024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan  
Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
dipertanggungjawabkan di depan tim Penguji Tugas Akhir pada 18 Januari 2018  
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

**Drs. Asnar Zacky, M.Sn.**

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II / Anggota

**Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.**

NIP. 19671116 199303 1 001

Cognate / Anggota

**Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19810412 200604 1 004

Ketua Program Studi / Anggota

**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 002

Ketua Jurusan Desain / Ketua

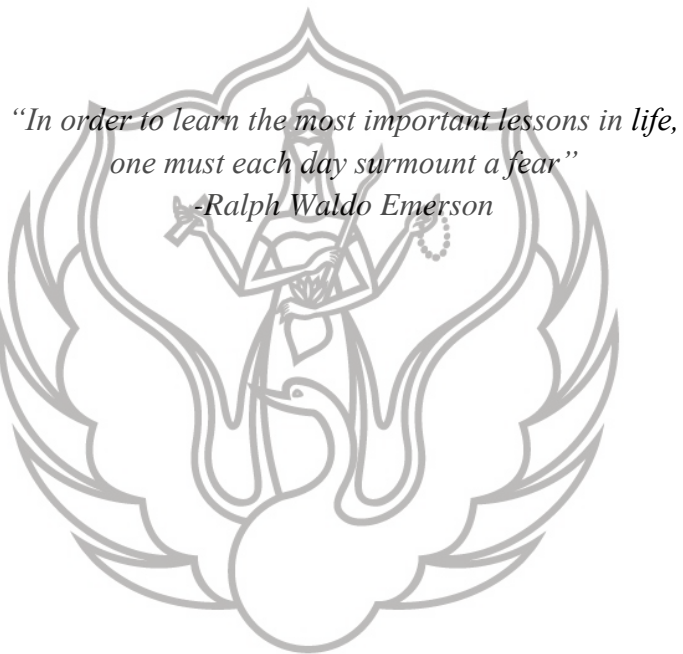
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**

NIP. 1959082 198803 2 002



*“In order to learn the most important lessons in life,  
one must each day surmount a fear”*  
-Ralph Waldo Emerson

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini atas nama:

Nama : Anisa Novia Andari

NIM : 1312268024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir yang berjudul: PERANCANGAN KOMIK TENTANG PERJUANGAN “KEISHA” MENJADI ATLET TANDING PENCAK SILAT, yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan hasil karya pemikiran, penelitian, dan pemaparan dari penulis sendiri. Sejauh yang diketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan untuk mendapat gelar kesarjanaan, kecuali bagian dari sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Februari 2018

**Anisa Novia Andari**

**NIM. 1312268024**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga perancangan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Tentang Perjuangan “Keisha” Menjadi Atlet Tanding Pencak Silat” dapat diselesaikan sesuai waktu yang ditentukan. Perancangan Tugas Akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk meraih gelar Sarjana Seni pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selesainya perancangan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas kehendaknya yang telah memberikan kemudahan penulis menyelesaikan perancangan ini sampai akhir.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta
3. Ibu. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Drs. Arif Agung, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Dr. Andy Haryanto, M.Sn selaku Dosen Wali
9. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn atas saran dan dukungannya.
10. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn, selaku cognate yang telah memberi banyak masukan dan informasi yang bermanfaat.
11. Seluruh Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Seluruh staff dan karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Keluarga tercinta, Bapak dan Ibu yang selalu memberikan semangat dan selalu mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatan. Dan saudara-saudaraku.
14. Fajar Rizki Trihadi atas bantuan dan dukungan semangat yang diberikan selama ini, terima kasih.
15. Sahabat tercinta yang selalu membantu dan memberi dukungan, Ramadhani Kusumaningrum dan Gintari Dian, yang selalu ada disaat suka maupun duka.
16. Wulan teman satu kos yang selalu rela repot demi penulis
17. Mamat, atas bantuan yang diberikan.
18. Teman-teman satu angkatan yang setia mendukung, Sherihan, Yoga, Abi, Ogi, Arka, Septian, Ghais, Demima. Dan teman-teman satu angkatan Pensil Kayu 2013 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
19. Teman-teman ngomik atas dukungannya, Aisah, Mas Bagus, El, Al, Mas Bintang dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
20. Teman-teman “vier”, Nanda, Nadiyas dan Dame atas dukungan, ‘kegilaan’ dan kebersamaannya selama ini.
21. Kepada semua pihak yang tak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 12 Februari 2018

Anisa Novia Andari  
NIM. 1312268024



## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Novia Andari  
NIM : 1312268024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI YOGYAKARTA, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK TENTANG PERJUANGAN “KEISHA” MENJADI ATLET TANDING PENCAK SILAT**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 12 Februari 2018

**Anisa Novia Andari**  
**NIM. 1312268024**



## ABSTRAK

### Perancangan Komik Tentang “Perjuangan “Keisha” Menjadi Atlet Tanding Pencak Silat

Anisa Novia Andari

Hampir sebagian besar negara di belahan dunia memiliki satu budaya (*culture*) dalam mempertahankan diri. Bela diri atau Seni bela diri (*Martial Arts*) telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa sebelum manusia mengenal persenjataan dalam memertahankan diri. Zaman sudah berubah dan kini seni bela diri tidak hanya digunakan sebatas memertahankan atau membela diri saja, tapi juga sebagai hiburan dan ajang pekan olahraga tahunan. Pencak Silat menjadi salah satu warisan budaya seni bela diri dari Indonesia dan di dalamnya tidak hanya sekedar bela diri, tetapi juga terdapat aspek olahraga, seni budaya dan juga mental spiritual. Di dalam Pertandingan Pencak Silat menjadi salah satu contoh kelengkapan aspek tersebut dan telah menjadi primadona IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) sejak tahun 1970-an.

Diibaratkan sebagai gagang pada senjata Trisula, aspek mental spiritual merupakan aspek penting yang ada dalam Pencak Silat. Meski seseorang memiliki kemampuan bela diri yang baik, bila tidak dibarengi dengan keseimbangan mental yang baik, maka orang itu dapat melakukan tindakan menyimpang dengan kekuatan bela dirinya.

Permasalahan tersebut yang kemudian melatar belakangi penulis untuk membuat perancangan komik tentang perjuangan seseorang menjadi seorang atlet tanding Pencak Silat. Di gunakannya media komik sebagai media penyampaian pesan karena media komik tergolong populer terutama bagi kalangan muda, dengan tujuan agar pesan yang disampaikan secara visual dapat tersampaikan pada pembaca. Proses yang dikerjakan campuran secara manual dan digital hingga menghasilkan sebuah komik yang bertujuan mengungkap perjuangan seorang atlet dengan nilai-nilai luhur yang ada dalam Pencak Silat.

Kata Kunci: Pencak Silat, Pertandingan, Komik, Mental Spiritual, Olahraga

## **ABSTRACT**

### *A Comic Design Of - The Struggle Of “Keisha” To Become A Pencak Silat Martial Arts Athlete*

*Anisa Novia Andari*

*Almost all countries in the world have one culture in self-defense. Martial arts have long existed and evolved from time to time before humans know the modern weapons in perpose of self-defense. Times have changed and now martial arts not only used as self-defense, but also as entertainment and event of annual sports yearly. Pencak Silat became one of the cultural heritage of martial arts from Indonesia and the aspects not just martial arts (as physical aspect), but there are aspects of sports, cultural arts and mental spiritual also. In Pencak Silat “Tanding” is one example of the completeness of all the aspects and has been the pride to IPSI (Pencak Silat Indonesia Association) since the 1970s.*

*Mental spiritual aspect is the important aspect in Pencak Silat, as parable as the handle of Trisula (trident). Although a person has a good martial ability, if not accompanied by a good mental spiritual balance, then that person can perform deviant acts with they martial strength.*

*From that background of the problem , the author decided to make a comic design the struggle of someone to become a Pencak Silat martial arts athlete. Using comic as a medium to deliver a messages because comics classified as popular media for the younger generations, with the aim that the message will be drawn, can be conveyed to the reader. The process is done by manually and digitally to produce a comic that aims to reveal the struggle of an athlete and with the noble values that exist in Pencak Silat.*

*Keywords: Pencak Silat, Competition, Comics, Mental Spiritual, Sports*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAH .....	ii
MOTTO .....	iii
HALAMAN KEASLIAN KARYA .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR DIAGRAM .....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Metode Perancangan .....	5
G. Metode Analisis Data .....	6
H. Sistematika Perancangan.....	8
 BAB II ANALISIS DAN IDENTIFIKASI.....	 9
A. Identifikasi Data .....	9

1. Pencak Silat .....	9
2. Pertandingan Prestasi .....	16
3. Sejarah Pertandingan Pencak Silat .....	18
B. Media Kreatif .....	21
1. Komik .....	21
2. Bentuk dan Jenis Komik .....	26
3. Elemen dalam Komik .....	37
C. Kesimpulan .....	42
D. Analisis SWOT .....	43
 BAB III KONSEP PERANCANGAN .....	 45
A. Konsep Kreatif .....	45
1. Tujuan Kreatif .....	45
2. Strategi Kreatif .....	45
B. Program Media .....	59
1. Media Utama .....	59
2. Media Pendukung .....	59
C. Program Kreatif .....	59
1. Detail Karakter .....	59
2. Jadwal Perancangan .....	62
3. Peralatan dan Kebutuhan Produksi .....	63
4. <i>Software</i> .....	63
D. Biaya Media .....	63
 BAB IV VISUALISASI .....	 64
A. Data Visual .....	64
1. Data Visual <i>Setting</i> .....	64
2. Data Visual Properti Pendukung .....	67
3. Data Visual Karakter .....	70
B. Studi Visual .....	73
1. Studi Gaya Visual .....	73

2. Studi Visual Karakter .....	75
3. Studi Visual Tipografi .....	80
4. Studi Visual Balon Kata .....	81
5. Studi Visual Warna.....	82
C. Layout Komik .....	82
1. Sketsa .....	82
2. <i>Storyboard</i> .....	91
3. Hasil Final .....	125
4. Sampul Buku.....	192
D. Media Pendukung .....	193
1. Paper Art .....	193
2. Totebag.....	193
3. Pembatas Buku.....	194
4. Stiker .....	194
BAB V PENUTUP.....	195
A. Kesimpulan .....	195
B. Saran.....	196
DAFTAR PUSTAKA .....	198

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peragaan Pencak Silat .....	9
Gambar 2. Logo IPSI .....	14
Gambar 3. Pencak Silat Seni – Jurus Tunggal .....	15
Gambar 4. Suasana Pertandingan Pencak Silat.....	16
Gambar 5. Pencak Silat Tanding – Putri.....	17
Gambar 6. Rak Buku Komik.....	20
Gambar 7. Relief Candi Borobudur .....	21
Gambar 8. Wayang Beber .....	22
Gambar 9. Komik Put On karya Koh Wan Gie .....	23
Gambar 10. Website Line Webtoon.....	25
Gambar 11. Komik Strip “Lebaran” karya Anisa Novia Andari .....	26
Gambar 12. Booth OKSID, Popcon 2015.....	27
Gambar 13. Novel Grafis Will Einsner – <i>A Contract with God</i> ’ .....	27
Gambar 14. Komik Kompilasi – Re:on .....	28
Gambar 15. Aplikasi Webtoon.....	29
Gambar 16. Komik Edukasi.....	29
Gambar 17. Komik Wayang .....	30
Gambar 18. Komik Silat .....	30
Gambar 19. <i>Superboy – DC Comics</i> .....	31
Gambar 20. Komik Horor .....	32
Gambar 21. Komik Humor – Tahilalats.....	32
Gambar 22. Grey & Jingga – Days of Violet karya Sweta Kartika .....	33
Gambar 23. Amazing Islam oleh penerbit Lingkar Komik .....	34
Gambar 24. Komik <i>Slice of Life</i> .....	34
Gambar 25. Komik Fantasi – Blue Dragon.....	35

Gambar 26. Komik Olahraga - Panji.....	36
Gambar 27. 14 Jurus Membuat Komik oleh Toni Masdiono .....	37
Gambar 28. Potongan komik “Summoner” karya Anisa Novia .....	37
Gambar 29. Contoh Balon kata, 14 Jurus Membuat Komik - Toni Masdiono ....	38
Gambar 30. Contoh Bunyi Huruf, 14 Jurus Membuat Komik - Toni Masdiono .	39
Gambar 31. Garis Gerak – Raibarong karya Alex Irzaqi .....	39
Gambar 32. Ilustrasi Karakter –Pusaka Bhumisaka oleh Sweta Kartika .....	40
Gambar 33. Denah Ring Pencak Silat.....	64
Gambar 34. Referensi Gelangang .....	64
Gambar 35. Referensi Kampus .....	65
Gambar 36. Referensi Gedung Serbaguna .....	65
Gambar 37. Referensi Bagian dalam Gedung Serbaguna.....	65
Gambar 38. Referensi Lapangan Tempat Latihan .....	66
Gambar 39. Referensi Tempat Latihan .....	66
Gambar 40. Referensi Gang Sekitar Kos-Kosan Keisha .....	67
Gambar 41. Referensi Jalan Amirah diserang.....	67
Gambar 42. Seragam Pertandingan Pencak Silat.....	68
Gambar 43. Body Protector.....	68
Gambar 44. <i>Decker</i> ankle Kaki .....	68
Gambar 45. <i>Decker</i> Tangan .....	69
Gambar 46. Perlengkapan Gelanggang Pertandingan.....	69
Gambar 47. Target tendangan dan pukulan .....	69
Gambar 48. Referensi penampilan Keisha.....	70
Gambar 49. Referensi sepatu Keisha .....	70
Gambar 50. Referensi penampilan Amirah.....	71
Gambar 51. Referensi sepatu Amirah .....	71



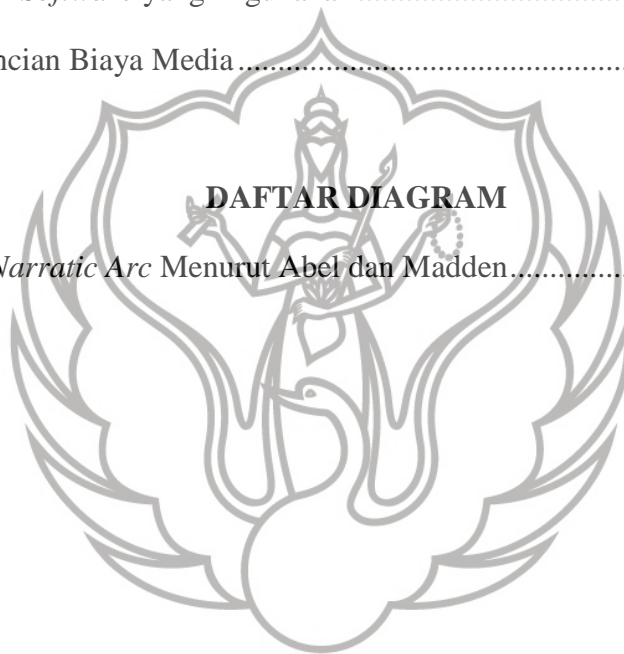
Gambar 52. Referensi penampilan Yuda .....	71
Gambar 53. Referensi pakaian Damar .....	72
Gambar 54. Referensi penampilan Herman .....	72
Gambar 55. Referensi penampilan Herman .....	73
Gambar 56. Referensi penampilan Herman .....	73
Gambar 57. Kumpulan scene hujan karya Sweta Kartika.....	74
Gambar 58. Scene komik “THE 나무꾼” ( <i>namukkun</i> ) karya Hak .....	74
Gambar 59. Scene komik “Faith” karya Kharisma Jati .....	75
Gambar 60. Proses sketsa Keisha sampai final desain.....	75
Gambar 61. Proses sketsa Amirah sampai final desain.....	76
Gambar 62. Proses sketsa Yuda sampai final desain .....	77
Gambar 63. Proses sketsa Damar sampai final desain .....	78
Gambar 64. Proses sketsa Herman sampai final desain.....	79
Gambar 65. Proses final desain Victoria.....	80
Gambar 66. Pilihan font untuk dialog.....	81
Gambar 67. Studi visual onomatope .....	81
Gambar 68. Balon kata untuk dialog biasa (kiri) dan Balon kata untuk dialog dalam hati (kanan).....	81
Gambar 69. Balon kata untuk dialog berteriak (kiri) dan Balon kata untuk monolog (kanan) .....	81
Gambar 70. Balon kata untuk dialog dengan pengeras suara .....	81
Gambar 71. Studi Warna.....	82
Gambar 72. Cover Komik “Keisha” .....	193
Gambar 73. Perancangan Paper Art .....	194
Gambar 74. Desain Totebag.....	194
Gambar 75. Sticker.....	195
Gambar 76. Pembatas Buku .....	195

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skema Perancangan .....	8
Tabel 2. Perancangan <i>Storyline</i> .....	18
Tabel 3. Detail Karakter .....	18
Tabel 4. Jadwal Perancangan .....	18
Tabel 5. Peralatan Kebutuhan Produksi .....	19
Tabel 6. Tabel <i>Software</i> yang Digunakan .....	20
Tabel 7. Perincian Biaya Media .....	23

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. <i>Narrative Arc</i> Menurut Abel dan Madden.....	41
--	----



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sudah sejak zaman pra sejarah manusia dibekali insting untuk memertahankan dan melindungi diri mereka dari bahaya. Sebelum adanya persenjataan modern, manusia memikirkan cara untuk memertahankan dirinya dengan menggunakan bahan apa saja yang dapat dijadikan senjata maupun tangan kosong. Kemampuan bertarung seperti menyerang dan bertahan dipelajari dari keberadaan yang ada di lingkungan sekitar seperti menirukan gerakan hewan maupun sapuan angin yang meniup dedaunan. Pengetahuan tersebut yang menjadikannya bermacam-macam gerak guna untuk melindungi diri dari bahaya.

Bela diri atau Seni bela diri (*Martial Arts*) telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa sebelum manusia mengenal persenjataan dalam memertahankan diri. Hampir sebagian besar negara di belahan dunia memiliki seni bela diri. Lalu zaman sudah berubah dan kini seni bela diri tidak hanya digunakan sebatas memertahankan atau membela diri saja, tapi juga sebagai hiburan dan ajang pekan olahraga tahunan.

Pencak Silat, merupakan salah satu warisan budaya seni bela diri dari Indonesia dan di dalamnya tidak hanya sekedar bela diri, tetapi juga terdapat aspek olahraga, seni budaya dan juga mental spiritual. Sebagai bagian dari olahraga itu sendiri, Pencak Silat mengutamakan kegiatan jasmani agar mendapat kebugaran, ketangkasan, maupun prestasi olahraga. Mengenai hal ini, Pencak Silat memiliki 2 kategori olahraga prestasi yaitu kategori Seni dan Tanding. Di dalam pertandingan Pencak Silat, dilakukan berdasarkan rasa persaudaraan dan jiwa kesatria dengan menggunakan unsur-unsur bela diri, seni, olahraga dan mental spiritual.

Pada pertandingan Pencak Silat merupakan olahraga yang memerlukan komponen fisik yang lengkap agar mampu mendapatkan prestasi tinggi. Di samping menggunakan teknik, taktik dan strategi, dibutuhkan juga konsentrasi dan ketenangan diri. Ke 4 aspek Pencak Silat yakni olahraga, seni budaya, bela

diri dan mental spiritual tercakup dalam pertandingan Pencak Silat. Dengan berlandaskan aspek tersebut bertujuan agar seorang Pesilat memiliki ketangkasan jasmani, ketinggian rohani serta membina seni bela diri yang berwatak dan berkepribadian baik dan bersih dari ilmu yang sesat.

Pencak Silat menjadi juara umum di SEA Games 2013 lalu di Myanmar. Saat ini, terdapat 16 atlet Pencak Silat terbaik dari berbagai daerah untuk mengharumkan nama Nusantara dalam ajang pesta olahraga Asia Tenggara itu. di Myanmar, pencak silat menyumbangkan 11 medali. Masing-masing empat emas, empat perak, dan tiga perunggu. Pencapaian mereka berhasil menjadikan Indonesia juara umum untuk cabang olahraga Pencak Silat tersebut, yang kemudian disusul oleh Vietnam. Kemudian Pencak Silat Indonesia mampu meraih gelar juara umum kejuaraan dunia Pencak Silat yang diadakan di Phuket, Thailand 10-16 Januari 2015. Saat itu, Indonesia mampu meraih 14 medali dengan rincian sembilan emas, dua perak, dan tiga perunggu dari 23 kelas yang dipertandingkan. Selly Andriani, atlet asal Jawa Barat mampu meraih medali emas di kelas tanding D putri 60-65 kg.

Penampilan atlet pada dasarnya terbentuk dari berbagai faktor, seperti aspek dasar-dasar fisik, aspek kesehatan, aspek psikologis, dan aspek ketrampilan. Kriteria fisik yang sesuai standar dengan cabang olahraga akan membuat penampilan atlet yang optimal. Apabila fisik atlet dalam kondisi sehat, ia akan mampu melakukan gerakan sesuai kehendaknya. Apabila atlet memiliki daya juang dan kemampuan mental yang baik, maka atlet akan pantang menyerah dalam menghadapi tantangan yang muncul dalam kompetisi. Faktor pembentukan mental merupakan faktor yang cukup berpengaruh atlet dalam bertanding. Kemampuan atau kecerdasan mental, mencakup kemampuan seperti menalar, memecahkan, berfikir abstrak, memahami gagasan, dan lain-lain. Ada beberapa faktor pembentuk kecerdasan mental seperti faktor bawaan/biologis, pembawaan yang khas dan pembentukan dari lingkungan sekitar. Dengan pembentukan mental yang kuat, seorang atlet dapat mengatasi rintangan yang ada dan berjuang memperoleh prestasi.

Sebagian orang masih belum mengetahui apa yang dilalui seorang atlet

karena performa yang diperlihatkan saat bertanding ialah berdasarkan profesionalitas keinginan berjuang memperoleh yang terbaik untuk mengharumkan nama perguruan, bangsa dan negara. Untuk itu diperlukan sebuah rancangan mengenai perjuangan seseorang untuk menjadi seorang atlet tanding Pencak Silat. Digunakannya media komik karena dirasa efektif sebagai media penyampai pesan, dan diharapkan pesan yang diungkapkan dalam cerita dan gambar dapat tersampaikan kepada pembaca terutama untuk kalangan muda.

Komik adalah sebuah media yang tergabung dalam 2 elemen, yaitu gabungan cerita dan gambar (bentuk dan tanda) sebagai sebuah seni berurutan (*sequential art*) yang bertujuan menyampaikan informasi kepada pembaca. Masih mengingat pada masa jayanya Perkomikan Indonesia yang mana tema yang paling diminati saat itu ialah tema komik silat. Komik Indonesia tema persilatan sudah ada sejak tahun 1960-an dengan sebagian besar cerita yang ada bertema tentang Kepahlawanan Pendekar, dan sampai pada masa jayanya ditahun 1975. Lalu kemunculan komik luar negeri atau komik terjemahan, membuat merosotnya perkembangan komik Indonesia pada tahun 1980-an. Ditambah komik-komik yang datang dari luar tersebut juga memiliki cerita yang jauh lebih menarik dari pada komik lokal. Persaingan tersebut membuat semakin tersisihkannya komik lokal dan tergantikannya oleh komik luar negeri, contohnya ialah serial komik Dragon Ball karya Akira Toriyama untuk komik silat fantasi dan untuk komik olahraga seperti Eyeshield 21 karya Reiichiro Inagaki dan Yuusuke Murata.

Oleh karena itu dengan menggunakan komik sebagai media perancangan, diharapkan dapat menceritakan kisah perjuangan seseorang dalam menekuni Pencak Silat dengan memperlihatkan beragam kesulitan yang dihadapinya. Hal ini juga sebagai wujud apresiasi terhadap para atlet yang telah berjuang demi mengharumkan nama bangsa. Tidak lupa untuk memasukan bumbu-bumbu elemen Pencak Silat dengan pembawaan latar belakang cerita yang modern namun tetap memegang teguh prinsip aspek Pencak Silat. Keinginan seorang untuk menjadi pribadi yang lebih baik dengan membawa citra Pencak Silat Nusantara (Indonesia) menuju ranah yang mendunia, etika *fair play*,

kejujuran, sportifitas, semangat pantang menyerah, pengendalian diri, yang merupakan pesan moral yang akan dimasukkan ke dalam elemen cerita, serta penambahan elemen drama akan membuat cerita semakin menarik.

Kemudian untuk konsep yang akan dibuat ialah mengenai perjuangan seseorang menjadi seorang atlet tanding Pencak Silat, mengungkap aspek dalam Pencak Silat pada sebuah pertandingan, juga untuk mengungkap pesan moral yang ada di dalamnya bahwa dalam Pencak Silat tidaklah hanya membina ketangkasan jasmani dan ketinggian rohani saja, Pencak Silat juga membina watak dan kepribadian menjadi pesilat yang bersih, jujur, dan kuat secara mental dan spiritual untuk pencapaian prestasi.

Dengan diangkatnya Pencak Silat dari segi olahraga yaitu Pertandingan Pencak Silat merupakan suatu hal yang baru. Hal ini dikarenakan beberapa sumber mengatakan bahwa sebagian besar komik Silat tahun 1960-an hingga kini bercerita tentang perjuangan heroik dari seorang Pendekar dengan *setting* masa-masa kerajaan, era masa penjajahan maupun masa modern ini. Meski begitu, semangat yang ada pada cerita Pencak Silat tersebut akan tetap ada meski berbeda zaman

Digunakannya media komik sebagai media perancangan ini akan terasa lebih menarik, ditambah media komik sudah sangat dekat dengan kalangan muda zaman sekarang yang mana sudah menjadi konsumsi publik sehari-hari. Jadi dengan adanya varian baru dari perkembangan komik olahraga bertajuk Pencak Silat, diharapkan dapat menarik minat para pembaca, dengan pembawaan alur cerita dan gaya gambar yang bisa diterima oleh perkembangan anak muda zaman sekarang.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik tentang perjuangan “Keisha” menjadi atlet tanding Pencak Silat, sekaligus mengungkapkan nilai-nilai luhur aspek Pencak Silat yang bermanfaat bagi kalangan muda?

## **C. Tujuan Perancangan**

Merancang komik tentang perjuangan “Keisha” menjadi atlet tanding



Pencak Silat sekaligus mengungkapkan nilai-nilai luhur aspek Pencak Silat yang bermanfaat kalangan muda.

#### **D. Batasan Masalah**

Batasan dari lingkup permasalahan dalam perancangan antara lain:

1. Perancangan ini hanya terbatas pada pertandingan Pencak Silat dan tidak membahas suatu perguruan atau aliran khusus.
2. Batasan peraturan yang digunakan berupa tata aturan resmi Pertandingan Ikatan Pencak Silat Indonesia.
3. Pembatasan objek penting hanya yang ada di dalam Pertandingan Pencak Silat serta objek terkait di dalamnya.
4. Perancangan ini membahas beberapa nilai-nilai luhur filosofi Pencak Silat.
5. Media perancangan berupa buku komik. Batasan di dalamnya berupa alur cerita serta perancangan karakter yang menjadi sebuah objek utama dalam sebuah perancangan komik, yakni terbatas pada perjuangan si karakter utama dalam menjalani proses menjadi atlet tanding Pencak Silat.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Mahasiswa  
Mahasiswa dapat memahami proses perancangan komik berdasarkan tata aturan Pertandingan Pencak Silat yang telah ditetapkan oleh IPSI serta pemahaman filosofi Pencak Silat bagi kalangan muda.
2. Bagi Institusi  
Pada perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam ranah perancangan Desain Komunikasi Visual.
3. Bagi Masyarakat  
Diharapkan dapat memberikan alternatif hiburan dengan media komik yang dapat menyampaikan pesan moral dibalik olahraga Pertandingan Pencak Silat kepada pembaca.

#### **F. Metode Perancangan**

Pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif, yaitu teknik



pengumpulan data berdasarkan:

1. Data Primer

Pengumpulan data primer ialah pengumpulan data yang mengambil subjek penelitian secara langsung seperti wawancara secara mendalam kepada narasumber yang bersangkutan serta mengamati objek untuk mendapatkan data yang diperlukan, lalu data yang diperoleh akan dijadikan acuan dalam perancangan pembuatan buku komik. Pengumpulan data-data primer tersebut antara lain:

- a. Struktur pertandingan Pencak Silat.
- b. Tata aturan pertandingan Pencak Silat beserta atribut yang digunakan.
- c. Sejarah, definisi serta pengertian dari komik Indonesia.
- d. Pengertian dari Pencak Silat.
- e. Struktur dasar pembuatan komik.

2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder ialah pengumpulan data dari berbagai sumber yang sudah ada, seperti yang diperoleh melalui kepustakaan atau dari media lainnya. Pengumpulan data-data sekunder tersebut antara lain:

- a. Berita mengenai pertandingan Pencak Silat yang didapat melalui media televisi, internet ataupun media cetak.
- b. Dokumentasi dari pertandingan Pencak Silat yang didapat melalui internet maupun hasil dokumentasi pribadi.

## **G. Metode Analisis Data**

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini ialah dengan menggunakan metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).

1. Strength (Kekuatan)

Analisis kekuatan dari situasi ataupun kondisi yang ada dalam perancangan ini. Pada hal ini akan menganalisis mengenai kekuatan yang ada dalam perancangan komik Pencak Silat ini dengan membandingkannya dengan komik pesaingnya.

2. Weakness (Kelemahan)

Analisis kelemahan dari situasi ataupun kondisi yang ada dalam perancangan ini. Pada hal ini menganalisis mengenai kelemahan yang ada yang menjadi kendala dalam perancangan komik ini.

3. Opportunity (Peluang)

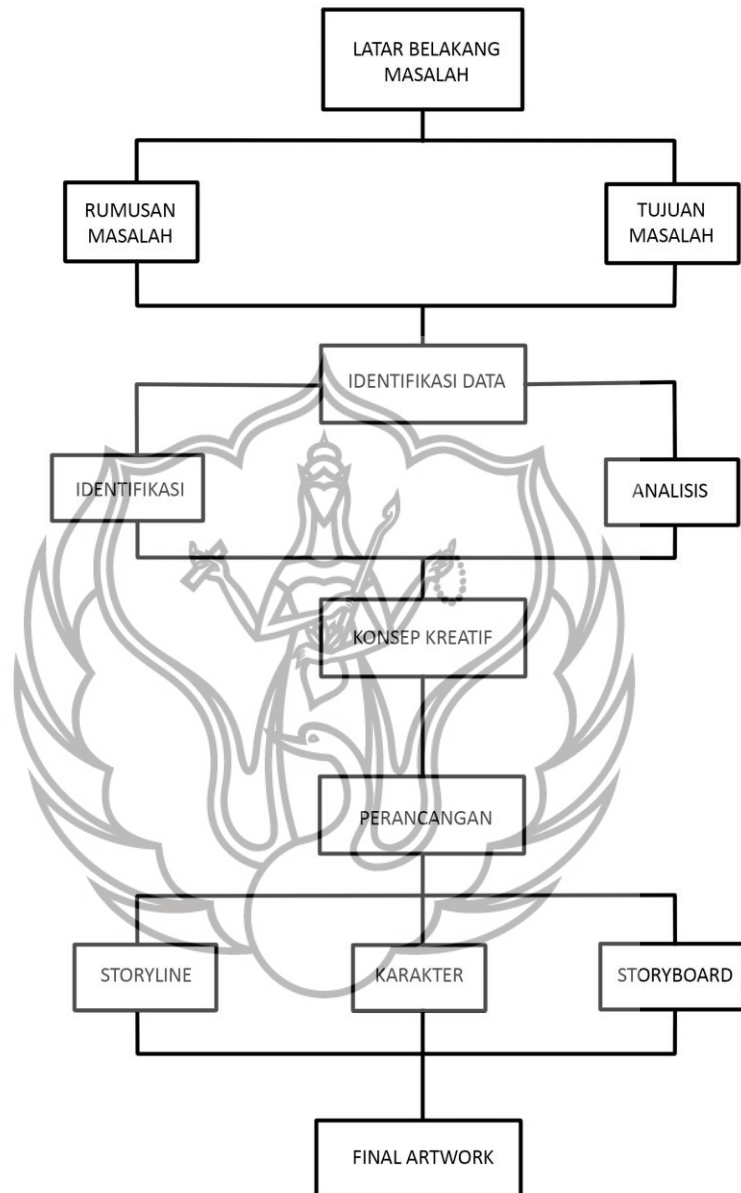
Situasi ataupun kondisi dari peluang yang ada diluar, yang mana memberikan peluang atau keuntungan dalam perancangan ini. Pada hal ini menganalisis mengenai peluang yang memungkinkan perancangan ini bisa berkembang dimasa yang akan datang.

4. Threat (Ancaman)

Analisis ancaman atau tantangan yang harus dihadapi yang datangnya dari luar lingkup pembahasan, seperti dari lingkungan yang tidak menguntungkan. Pada hal ini menganalisis mengenai berbagai ancaman yang menjadi penghalang dalam perancangan ini.



## H. Skema Perancangan



Tabel 1. Skema Perancangan